NES-FL-NOE-1

SPIELANLEITUNG

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

FORMULA SENSATION™

PALCOM™ SOFTWARE

PALCOM™
SOFTWARE

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.®

This game is licensed by Nintendo® for play on the

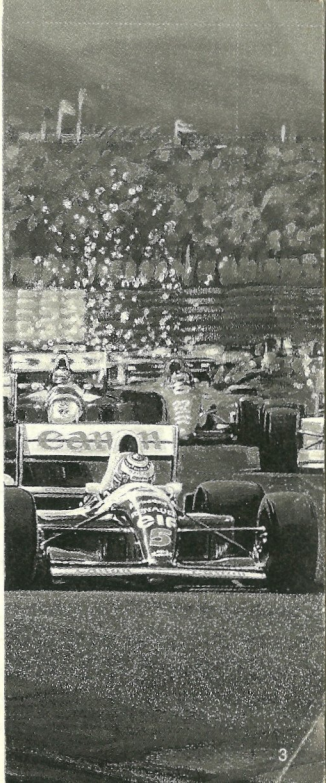
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

INHALTSÜBERSICHT

Spielelemente 4
Steuerung 5
FREE RUN 6
GRAND PRIX 8
Continue 11
Wagen auswählen 12
Einstellungen 14
Probleme 16
Boxenstop 17

Dieses Spiel besitzt keine Batterie-Speicher-Funktion. Am Ende des Spieles erscheint ein Passwort, das Sie sich vor dem Ausschalten des Gerätes notieren sollten.

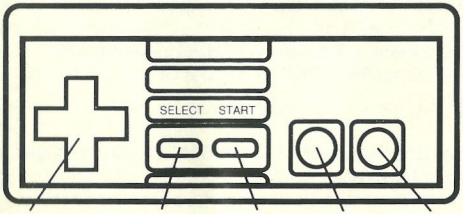


Spielelemente

- *Dieses Spiel bietet zwei Spielmodi: FREE RUN und GRAND PRIX.*
  FREE RUN ...für Trainingsläufe auf allen 18 Kursen.
  GRAND PRIX ...der Kampf um den Weltmeisterschaftstitel auf den echten Kursen der Welt.
- *Wählen Sie Ihren Rennwagen aus den vier zur Wahl stehenden aus, und schon können Sie in FREE RUN oder GRAND PRIX losrasen.*
- *Im FREE RUN-Modus können Sie jeden Rennkurs zu Trainingszwecken wählen und beliebige Einstellungen vornehmen.*
- *Sie können Ihre Rivalen aussuchen. Die 11 Gegner sind in drei Ränge unterteilt (A-C), wobei die Schwierigkeitsstufe des Spieles vom Rang der gewählten Rivalen abhängig ist.*
- *Kommen Sie von der Fahrbahn ab, oder verursachen Sie einen Crash, werden die Fahreigenschaften Ihres Wagens in Mitleidenschaft gezogen, und es kann unter anderem sogar zu einem Motorschaden kommen. Sie können mit den Problemen weiterfahren, der Wagen kann Sie aber jederzeit im Stich lassen. Ein Boxenstop ist deshalb angebracht.*
- *Die Schäden am Fahrzeug werden auf der linken, unteren Ecke des Screens aufgelistet. Sind Motor, Reifen oder Spoiler beschädigt, wird dies mit einem blinkenden Warnlicht im Diagramm in der linken, oberen Hälfte des Schirms angezeigt. Mehrfachschäden beeinträchtigen die Fahreigenschaften des Rennwagens. Erreicht der Balken der Schadensanzeige den Null-punkt, sind Sie aus dem Rennen.*
- *Im GRAND PRIX-Modus wird nach jedem Rennen ein Passwort ausgegeben. Wenn Sie es sich notieren, können Sie das Game jederzeit an der Stelle weiterspielen, an der Sie das Rennen verlassen haben (auch wenn das Gerät ausgeschaltet wurde).*

Steuerung

Wie man den Controller benutzt



Control Pad | Start-Taste | Select-Taste | B-Taste | A-Taste

- Settings-Menü (Namenseingabe, Einstellungen und andere Befehlsauswahlen)
  Control Pad ...Cursor-Bewegungen
  A-Taste ...Bestätigung der Wahl
  B-Taste ...Widerruf der Wahl

- Renn-Modus
  Control Pad links/rechts ...lenken
  Control Pad hoch/runter ...wurde Schaltgetriebe gewählt:
  hoch...hochschalten, runter...runterschalten.
  A-Taste ...beschleunigen
  B-Taste ...bremsen
  Start-Taste ...Pause und Pause aufheben.
  Select-Taste ...Spiel abbrechen.

FREE RUN

Wählen Sie einen der 18 Kurse, und absolvieren Sie Ihre Trainingsrunden. Nutzen Sie FREE RUN, um sich an die diversen Einstellungen und an die Eigenheiten der einzelnen Kurse zu gewöhnen.
Im Titel-Screen drücken Sie die Start-Taste, um das Renn-Modus-Auswahl-Menü aufzurufen. Wählen Sie mittels des Control Pads FREE RUN oder GRAND PRIX, und bestätigen Sie dies mit der A-Taste.

- COURSE SELECT

  Zur Wahl des Kurses. Setzen Sie den Cursor auf COURSE SELECT, und betätigen Sie die A-Taste, um zum nächsten Menü vorzurücken.
  Wählen Sie den gewünschten Kurs mittels des Control Pads aus, und bestätigen Sie die Wahl mit der A-Taste.

- MACHINE SELECT

  Zur Auswahl des Rennwagens. Setzen Sie den Cursor auf MACHINE SELECT, und drücken Sie die A-Taste, um das nächste Menü aufzurufen. Drücken Sie das Control Pad nach links oder rechts, um einen der vier Wagentypen auszusuchen.Außerdem kann die Wagenfarbe geändert werden, wenn Sie den Cursor auf COLOR CHANGE setzen. Mit der A-Taste bestätigen.
  Haben Sie alle Einstellungen vorgenommen, wählen Sie EXIT, um zum FREE RUN-Einstell-Menü zurückzukehren.

- SETTING

  Zur Einstellung des Wagens. Setzen Sie den Cursor auf SETTING,und drücken Sie die A-Taste, um zum Einstell-Menü zu gelangen.
  Haben Sie alle Einstellungen vorgenommen, wählen Sie EXIT, um zum FREE RUN-Einstell-Menü zurückzukehren.

- RIVALS SELECT

  Zur Auswahl Ihrer Gegner. Drücken Sie die A-Taste, um zum Settings-Menü zu gelangen. Drücken Sie das Control Pad nach links oder rechts,

um Rang A, B oder C zu wählen (Fahrer aus Rang A zeigen die besten Fahrkünste - der Schwierigkeitsgrad ist also hier am höchsten. Rang C ist der einfachste Level). Drücken Sie das Control Pad nach oben oder unten, um die 11 Gegner, gegen die Sie antreten werden, auszusuchen (es gibt insgesamt 38 Rivalen). Bestätigen Sie mit der A-Taste (ein nochmaliges Betätigen der A-Taste widerruft die Einstellungen). Nachdem Sie Ihre Rivalen gewählt haben, wird die Liste der Gegner eingeblendet. Nun müssen Sie die Wahl endgültig bestätigen. Mit der A-Taste gelangen Sie wieder zum FREE RUN-Einstell-Menü.

- OPTION

  Zur Änderung der Spieleinstellungen. Setzen Sie den Cursor auf OPTION, und betätigen Sie die A-Taste, um das Einstell-Menü aufzurufen.
  LAPS ...die Anzahl der Runden einstellen.
  SOUND ...EFFECT (Motorengeräusche) oder BGM 1-4 einstellbar.
  RIVAL ...ON (mit Gegnern) oder OFF (ohne Gegner).
  Nach Beendigung der Einstellungen wählen Sie EXIT, um zum FREE RUN-Einstell-Menü zurückzukehren.

- RECORD

  Die schnellsten Rundenzeiten von jedem Kurs im FREE RUN-Modus werden eingeblendet. Mittels der Hoch-/Runter-Tasten des Control Pads können Sie die Liste der Zeiten durchblättern.

- EXIT

  Von FREE RUN auf GRAND PRIX wechseln.
  YES ...zu GRAND PRIX wechseln.
  NO ...in FREE RUN "fortfahren".

- START

  Nachdem alle Einstellungen vorgenommen sind, setzen Sie den Cursor auf START und betätigen die A-Taste, um FREE RUN zu starten.
  1. Anmerkung: Möchten Sie FREE RUN verlassen, fahren Sie an die Box oder drücken die Select-Taste.
  2. Anmerkung: Nachdem FREE RUN beendet wurde, können Sie Ihre Rundenzeit mittels dem Menüpunkt RACE RESULT abrufen.

GRAND PRIX

Kämpfen Sie auf 16 Kursen um den Weltmeisterschaftstitel.
Die Startpositionen werden über Qualifizierungsrunden ermittelt, und dann beginnt das Rennen.

① NAME ENTRY

Geben Sie Ihren Namen ein. Wählen Sie die Buchstaben mittels des Control Pads, und bestätigen Sie mit der A-Taste (der Eintrag darf bis zu 8 Zeichen lang sein). Wählen Sie den Rennwagentyp (und auch die Farbe). Wählen Sie EXIT, um mit

② MACHINE SELECT

das nächste Menü aufzurufen.

③ RIVAL'S SELECT

Wählen Sie 11 Rivalen. Drücken Sie die A-Taste, um den ROUND-Screen aufzurufen.

④ ROUND SCREEN

Auf dem ROUND-Screen werden Informationen, wie der Kursname, Kurs-Layout, Kursdaten und das Wetter angezeigt.

⑤ RACE/OPTION

Durch Drücken des Control Pads nach links oder rechts wählen Sie RACE oder OPTION und bestätigen mit der A-Taste.

● RACE

QUALIFY/RACE ...das Spiel starten. Das Spiel geht von den Qualifizierungsrunden bis zum Rennen.
PRACTICE ...Sie können eine Trainingsrunde einlegen.
SETTING ...die Einstellungen für den speziellen Kurs vornehmen.
EXIT ...das Einstell-Menü verlassen.

● OPTION

SOUND/BGM ...wählen Sie die Hintergrundmusik.
RESULT ...die Ergebnisse und Punkte des letzten Rennens werden angezeigt.
EXIT ...das Einstell-Menü verlassen

Nach den Einstellungen wird der GRAND PRIX mit QUALIFY/RACE gestartet.

⑥ GAME SCREEN

⑦ RACE RESULT

Die Rennresultate werden angezeigt. Benutzen Sie das Control Pad, um die Liste abzuspulen.

⑧ DRIVER'S POINT

Die vom Fahrer bisher erzielten Punkte werden angezeigt. Mit dem Control Pad wird die Liste abgespult. Drücken Sie das Control Pad nach links oder rechts, und wählen Sie NEXT oder TOTAL RESULT.

NEXT ...zum nächsten ROUND-Screen vorrücken.
TOTAL RESULT ... die Punkte von jedem Rennen und die Gesamtpunkte werden eingeblendet. Mit der A-Taste rufen Sie den nächsten ROUND-Screen auf.

⑨ PASSWORD

Der Eingabename und das Passwort werden auf dem Passwort-Screen angezeigt. Das Passwort benötigen Sie für Ihr nächstes Spiel - schreiben Sie es sich also immer auf.
NEXT ...Mit der A-Taste rufen Sie den nächsten ROUND-Screen auf.
MEMORY ...Sie können die Resultate der Rennen aufzeichnen. Wählen Sie eines der drei Files, und betätigen Sie die A-Taste zur Anwahl des Files.
END ...aus dem GRAND PRIX-Rennen aussteigen.

Dieses Spiel besitzt zwei Speicherbefehle, PASSWORD und MEMORY FILE, wobei die Daten in MEMORY FILE nach dem Ausschalten des Gerätes gelöscht werden. Aus diesem Grund müssen Sie das Passwort notieren.

Continue

Für jedes Rennen im GRAND PRIX-Modus wird ein Passwort angezeigt. Geben Sie das Passwort ein, können Sie das Spiel an der Stelle fortführen, an der Sie es zuletzt verlassen haben.

① Im Titel-Screen wählen Sie CONTINUE mittels der Select-Taste.

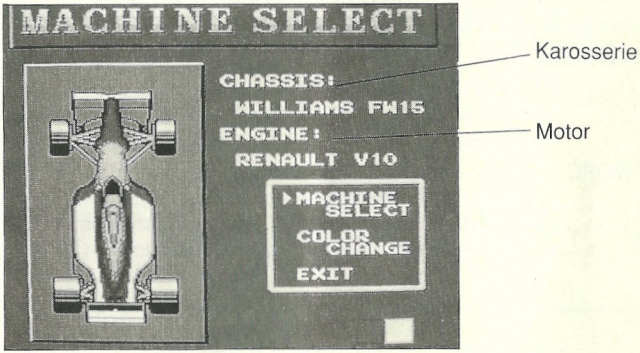
② Benutzen Sie das Control Pad, um MEMORY FILE oder PASSWORD zu wählen.

MEMORY FILE ... nach einem GRAND PRIX-Rennen können Sie die Resultate in einem von drei Files speichern.
Schnellstart: Wenn Sie das Gerät nicht ausschalten und das Spiel erneut starten möchten, ohne das Passwort eingeben zu wollen.

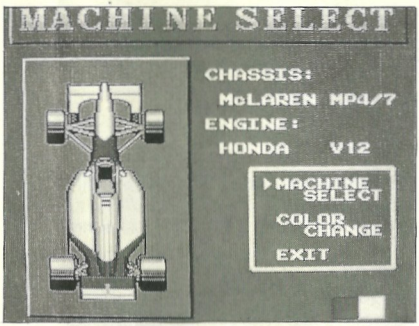
PASSWORD ... geben Sie Ihren Namen und das Passwort ein. Ist das Passwort korrekt, beginnt das Spiel.
Anmerkung: Geben Sie ein falsches Passwort ein, erscheint eine Fehlermeldung (ERROR) auf dem Screen.

Machine Select

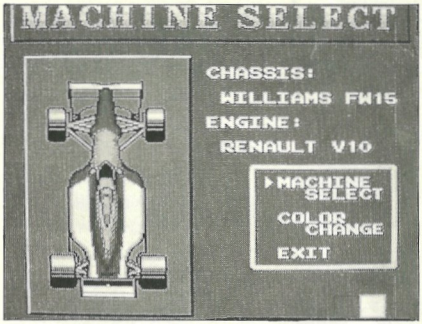
Wählen Sie Ihren Wagen aus den vier zur Verfügung stehenden aus.



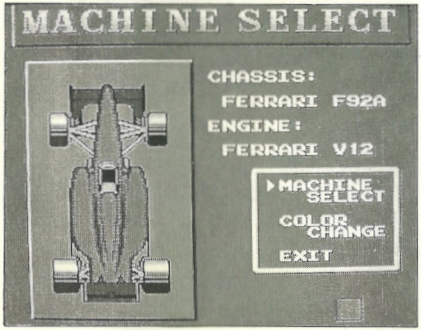
MCLAREN (gute Beschleunigung)



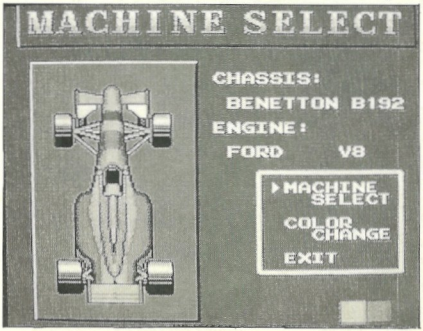
WILLIAMS (gutes Kurvenverhalten)



FERRARI (hohe Endgeschwindigkeit)



BENETTON (von allen Eigenschaften etwas)



Einstellungen

Die Einstellungen am Fahrzeug können detailliert vorgenommen werden. Dabei sollten Sie den Rennkurs, das Wetter und andere Faktoren berücksichtigen. Wählen Sie mit dem Control Pad, und bestätigen Sie mit der A-Taste.

- WING (Spoiler)

FRONT	ANG. 10	ANG. 20	ANG. 30
Kurvenverhalten	Schlechter		Besser
Höchstgeschwindigkeit	Besser		Schlechter

REAR	ANG. 30	ANG. 45	ANG. 60
Beschleunigung	Schlechter		Besser
Höchstgeschwindigkeit	Besser		Schlechter

- TIRE (Reifen)

SLICKS sind ideal bei trockenem Untergrund; RAIN bei nassem.

	SOFT	MID	HARD
Bodenhaftung	Schlechter		Besser
Lebensdauer: kurz/lang	Besser		Schlechter

- SUS. (Fahrwerk)

	SOFT	NORMAL	HARD
Kurvenverhalten	Schlechter		Besser
Lebensdauer Reifen	Besser		Schlechter

- SHIFT (Schaltung)

	MANUAL	AUTOMATIC
Schaltung	per Hand	automatisch
Höchstgeschwindigkeit	etwas höher	etwas niedriger

- GEAR (Gänge)

	LOW	NORMAL	HiGH
Beschleunigung	Besser		Schlechter
Höchstgeschwindigkeit	Schlechter		Besser

- ENGINE (Maschine)

	V12	V10	V8
Typ	Für Höchstgeschwindigkeiten		Für hohe Beschleunigung
Belastbarkeit	Niedrig		Hoch

- BRAKE (Bremsen)

	SOFT	NORMAL	HARD
Bremskraft	Schlechter		Besser
Belastbarkeit	Besser		Schlechter

- EXIT

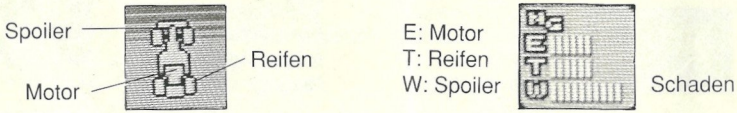
Wenn Sie EXIT wählen, wird der Einstellvorgang abgeschlossen, und Sie können das Einstell-Menü verlassen.

Probleme

Während des Rennens können verschiedene Probleme auftauchen. Dazu gehören u.a. das Abkommen von der Fahrbahn, Kollisionen, abgefahrene Reifen und Getriebe- oder Motorschäden.

① In dem Wagen-Schadensdiagramm in der linken, oberen Bildschirmhälfte blinken die beschädigten Teile des Fahrzeugs.

② In der linken, unteren Hälfte des Screens befindet sich eine Schadensanzeige. Hier werden die Schäden an Spoilern, Reifen oder Motor angezeigt.



③ Erreicht die Schadensanzeige den Nullpunkt, ist Ihr Wagen nicht mehr fahrbereit, und Sie scheiden aus dem Rennen aus.

④ Über dem Tacho befindet sich eine Info-Anzeige. Sie zeigt Ihnen, wann Sie einen Boxenstop einlegen müssen, meldet Wetteränderungen oder zeigt die Daten Ihres Wagens an.

Boxenstop

Wenn Sie an die Boxen fahren, können Sie Fahrzeugteile erneuern und Reparaturen ausführen lassen.

① Sobald Sie sich den Boxen nähern, wird das "P"-Zeichen eingeblendet, und die Zufahrt zur Box erscheint zu Ihrer Rechten. Wenn Sie Ihren Wagen in die Zufahrt steuern, erscheint der Boxen-Screen.

② Es gibt vier Arten von Boxenarbeiten: ALL REPAIR, TIRE CHANGE, WING CHANGE und ENGINE REPAIR.
Für jedes Teil können Sie ein Ersatzteil bekommen und die Reparatur ausführen lassen.

ALL REPAIR ...alle beschädigten Teile austauschen und reparieren.
TIRE CHANGE ...Reifenwechsel.
WING CHANGE ...Spoiler wechseln.
ENGINE REPAIR ...Motor reparieren.
EXIT ...das Rennen wieder aufnehmen, ohne Boxenarbeiten durchzuführen.
RETIRE ...das Rennen beenden.

③ Wählen Sie jede Boxenarbeit mit dem Control Pad, und bestätigen Sie mit der A-Taste (ein nochmaliges Betätigen der A-Taste widerruft die Auswahl). Setzen Sie den Cursor und START, und drücken Sie erneut die A-Taste, um die Reparaturarbeiten zu starten.

● Zu TIRE CHANGE

Nur mit TIRE CHANGE können Sie den Reifentyp gegen einen anderen austauschen. Setzen Sie den Cursor auf TIRE CHANGE, und betätigen Sie die A-Taste. Wählen Sie einen Reifentyp aus dem nun erscheinenden Fenster.

BEHANDELN SIE IHR PALCOM-SPIELMODUL MIT SORGFALT

- Dieses PALCOM-Spiel ist ein Präzisionsmodul mit komplexen elektronischen Schaltkreisen. Es darf keinen harten Stößen oder extremen Temperaturen ausgesetzt werden. Versuchen Sie niemals, das Modul zu öffnen.

- Die Steckleiste darf nicht berührt werden oder mit Wasser in Kontakt kommen, da ansonsten die Schaltkreise beschädigt werden können.

- Vergewissern Sie sich, daß das NES-Basisgerät ausgeschaltet ist, bevor Sie ein Spielmodul einlegen oder entfernen.

! WARNUNG !

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Gerätes kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Gerätes.

PALCOM™
SOFTWARE

DISTRIBUTED BY **KONAMI** (DEUTSCHLAND) GMBH
POSTFACH 560180
60406 FRANKFURT
GERMANY

PALCOM SOFTWARE ™ IS A TRADEMARK OF PALCOM SOFTWARE LIMITED.
FORMULA 1 SENSATION™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
LICENSED BY FOCA TO FUJI TELEVISION TM AND © 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Printed in Japan